MSX REVIEW

NOTICIAS DE MSX EN ESPAÑA

2004
OCTUBRE
Nº. 2

Redacción

Ha pasado tiempo desde el primer número, pero no estábamos dormidos. Sólo esperábamos la salida de las importantes novedades que os vamos a presentar en esta edición.

A todos los que nos apoyasteis en el primer número, así como al gran número de usuarios que os habéis suscrito, os queremos brindar un gran agradecimiento. Por supuesto, estamos muy orgullosos de la acogida que ha tenido el boletín.

Recordad que a partir de esta edición, la distribución será sólo por Internet, con lo que tendréis que descargar el boletín de nuestra web.

Esperamos estar con vosotros en un futuro cercano, coincidiendo con la salida de frescas novedades, que seguro están ahora en desarrollo. ¡Ánimo!

Recibid un cordial saludo.

msxreview@tiscali.es

http://msxreview.cjb.net

La Redacción:

- Manel Collado
- Javier Pérez

Introducción

En el sumario descubriréis novedades aparecidas durante estos últimos meses: ¡el mundo MSX se mueve de nuevo! Además, algunas de éstas se desvelan en exclusiva primicia para *MSX Review*: **Yupipati** de *Paxanga Soft*. y lo último de *Kralizec*, **Bomb Jack**, la versión MSX2 de este clásico esperadísimo (después de 20 años ya tocaba!).

Lo comentado aquí y más, lo encontraréis en la **26ª Reunión de Usuarios de MSX de BCN**, los próximos 30 y 31 de Octubre. Horario y dirección: http://www.aamsx.com.

Sumario

YUPIPATI



Con este divertido nombre, abreviatura de "Ultimate Piedra Papel o Tijera", *Paxanga Soft* nos presenta, después de más de un año de desarrollo, la producción más elaborada que ha concluido hasta la fecha.

BOMB JACK



Han pasado 20 años desde que *Tehkan LTD*. lanzó este clásico por excelencia de las máquinas recreativas. Y ahora, en 2004, *Kralizec* nos sorprende con una versión para MSX2 que destaca por la gran fidelidad que tiene respecto al original.

OBSONET

Conecta tu MSX a Internet vía *router* ADSL, con la primera tarjeta Ethernet diseñada y construída para cualquier MSX.

CALL MSX - Nº 3

La revista, ya consolidada, nos adelanta sus contenidos.



El objetivo en *Bomb Jack* es sencillo: recoger todas las bombas de la pantalla para pasar a la siguiente. Sin embargo, la misión de *Jack* se va a complicar principalmente por la aparición de los enemigos, que se van multiplicando sin cesar, pero también influirá la afición que tenga el jugador a sumar puntos extras.

Durante la partida irán apareciendo *items* que al ser atrapados suman y multiplican el valor de los puntos, o que paralizan a los enemigos y los convierten en monedas que nos dan más puntos a medida que más cogemos. Además, si las bombas se van recogiendo en el orden que nos marcan las *fire-bomb*, los puntos también se multiplican y podemos alcanzar *bonus* especiales al final del *round*. Y es que *Bomb Jack* se presta a jugar con el objetivo de conseguir el máximo de puntos posibles.



Round 01



Round 03

Los autores han introducido dos cambios importantes respecto al original, con el objetivo de aumentar la jugabilidad. En primer lugar, el nivel de dificultad de las primeras *rounds* es sensiblemente inferior en la versión MSX: de esta forma el jugador menos experimentado podrá entrar en la dinámica del juego y mejorar su habilidad. Por otro lado, mientras que el original es *endless*, *Kralizec* ha diseñado un *ending* después de superar el *round* 80.

Cabe mencionar y destacar los aspectos técnicos y gráficos del juego, ya que el nivel logrado es excelente. Los movimientos de *Jack* y los enemigos son extremadamente suaves. Los fondos de pantalla y el diseño de los *sprites* impresionan por su vistosidad y detalle. Por otro lado, la ambientación sonora que acompaña las partidas, refuerza la sensación de estar jugando en la recreativa original.

Requerimientos mínimos: MSX2 con 64 Kb RAM y 128 Kb VRAM. Los efectos sonoros y melodías son en PSG.

Bomb Jack se presenta en caja de plástico tamaño disco de 3,5", con carátula, manual y etiqueta en color. El precio (aún sin definir) no subirá de 15 €.

Call MSX - Nº3

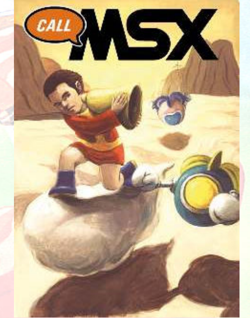
Sin faltar a su cita semestral, el equipo de *Call MSX* presentará el Nº 3 de su revista, en la próxima RU de Usuarios de BCN.

Salvo cambios de última hora, ya que al cierre de esta edición aún están trabajando en ello, estos serán algunos de sus interesantes contenidos:

– Golf en MSX (1ª parte).
– Cómo acabar *YS* (2ª parte).
– XXV RU de Barcelona.
– Encuentro de *Tilburg* 2004.
– *Moonsound* a fondo (1ª parte).
– *Yupipati*.
– MSXDev'04
– El Sistema VS.

Todo esto, las secciones habituales y posiblemente alguna sorpresa más, en aproximadamente 60 cargadas páginas.

El precio será el mismo que el del número anterior: 6 €.



Portada provisional

Podéis pedir más información a Francisco Álvarez en saeba@iespana.es

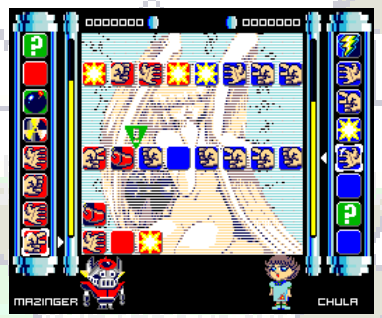


Yupipati es de tipo *Puzzle* y su mecánica principal está basada en el tradicional juego "piedra, papel o tijera".

En un tablero de 8 por 8 casillas, dos contrincantes irán poniendo fichas, cada uno desde un lado opuesto. Éstas se irán apilando en filas y llegará el momento en el que dos fichas choquen. Estos enfrentamientos se resolverán según el tipo de cada ficha. Si las fichas no empatan, la de mayor jerarquía avanzará sobre la posición que deja al explotar la que ha perdido. Así las fichas se irán abriendo camino hacia el lado opuesto y una vez lleguen, harán disminuir la energía del adversario. Cuando un jugador queda sin energía, pierde el combate.



Selección de jugadores



Mazinger VS Chula en combate!

La verdadera originalidad del juego reside en la variedad de fichas y en los extras que se pueden obtener según su utilización. Existen tres grupos de tipos de fichas: básicas (piedra, papel, tijera,...), especiales e inmediatas. La jerarquía de las fichas está perfectamente explicada en el manual y su conocimiento resulta imprescindible para dominar la partida.

Pero el arte de *Yupipati* no sólo contempla la estrategia. También habrá que ser rápido lanzando fichas, ya que se pueden poner libremente en el tablero. Por tanto, el equilibrio entre agilidad mental y estrategia será el factor determinante para alcanzar la victoria.

El menú principal muestra los diferentes modos de juego: *Versus* (combate único), *Challenge* (un jugador contra todos los personajes en sucesivos combates) y *Tournament* (torneo *multiplayer* por eliminatorias). La sección *Omake* incluye las opciones: configuración, acceso a los *passwords* y extras secretos.

Requerimientos mínimos: MSX2 con 128 Ks de RAM y VRAM. Las músicas sonarán en Msx Music y los efectos en PSG.

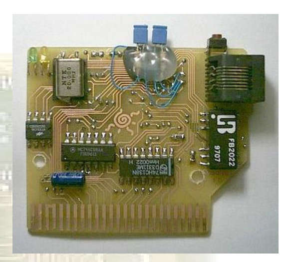
Yupipati se presenta en caja de plástico tamaño disco de 3,5", con manual y etiquetas en color. Precio: 6 €. Más información en: http://es.geocities.com/magapeich/msx.htm

ObsoNET

Si! Después de muchas especulaciones y promesas incumplidas, ya está aquí *ObsoNET*, la tarjeta Ethernet 10Base-T para ordenadores MSX. Y nos llega de la mano de *Daniel Berdugo* (diseño y producción del *hard*) y *Néstor Soriano* (*soft*).

Con *ObsoNET* se puede conectar un MSX a redes Ethernet (como en las Partys) y también directamente a Internet vía un *router* ADSL!!.

Básicamente, la tarjeta se compone del controlador, más una *Flash ROM* de 512 Kb que integra la BIOS. Una versión especial de InterNestor Lite, permite disponer del TCP/IP y así, todo lo necesario para conectarse a la red.



Requisitos mínimos: cualquier MSX puede usar la BIOS de *ObsoNET*, pero es necesario un MSX2 con 128 Ks de RAM para utilizar *InterNestor Lite*. Su precio: 50 €. www.konamiman.com/msx/obsonet-s.html

FLASH NEWS

MSXdev´04 es un concurso que consistía en hacer juegos de MSX1 de sólo **8 Kb**! Organizado por Eduardo Robsy de **Karoshi Corp.,** tuvo una gran participación: nada menos que ¡16 juegos! de todo tipo (a*rcade, shoot´em up, puzzle*). El ganador fue **Sink King:** un *arcade* sencillo, pero muy rápido, adictivo y de excelente calidad técnica, programado por Mark II (Guzuta). Otros juegos finalistas fueron: **Kralizec Tetris** y **Battle Tetris** (*Tetris* en estado puro para uno y dos jugadores), **Eat Blue** (Rompecabezas de MsxKun - Paxanga Soft -, sencillo pero muy entretenido), **Seleniak** (*shoot´em up* en estado puro, adictivo y con una gran música, programado también por el ganador del concurso). Esto es sólo una pequeña muestra de los juegos del concurso. ¿Quién dijo que el MSX1 estaba muerto?. Más en **Robsy's MSX Workshop**: http://www.robsy.net/



MNBIOS es un nuevo sistema operativo, no compatible con MSX-DOS, programado por **Flyguille**, que está cerca de acabarse y ofrece unas funciones muy interesantes nunca vistas en MSX. Bájate su tercera Beta de: http://www.mnbios.com.ar/

eMSX2++, este proyecto de **Leonardo Padial**, es una placa de 15x20 cm. compatible MSX2+, con: Z80 (3,5 a 50Mhz.), puerto paralelo bidireccional, etc... Dispone además de 1 *slot* para cartuchos externos. Amplia la información en: http://lpadial.aamsx.org/

Bazix, nueva web de la compañía que va a representar el **MSX Revival** en Europa. Su objetivo es defender e impulsar de nuevo el MSX en Europa colaborando con la **MSX Association**. y revender juegos antiguos de forma legal, mira en: http://www.bazix.nl/

La **traducción** al inglés de **Illussion City**, por parte de A&L Software, sigue adelante (versión actual: 0.3). Recuerda que esta versión corre en MSX2/2+ con 7Mhz o en Turbo R con 512 Kb RAM. Bájalo de: http://www.alsoftware.com.br/adrianpage/illusioncity/

Gracias al buscador **Baboo** (http://www.baboo.net/baboo.shtml) todavía es posible encontrar *software* japonés inédito en Internet. Dos ejemplos de ello de gran calidad son: **Galmoon** http://homepage2.nifty.com/tenpurako/ (juego MSX2 tipo *Rune Master* con gráficos sorprendentes –jugadlo y llegad al final, merece la pena-) y **Brain Drive** http://ww3.tiki.ne.jp/~ri-msx/zero/bd.htm (tipo *Street Fighter* de 1 y 2 P, sólo para Turbo R).

Despedida

Hemos llegado al final de este segundo MSX Review, pero hasta el próximo número, podrás encontrar más contenidos novedosos en nuestra página web. En este punto, debemos agradeceros las más de 1.000 visitas que hemos recibido desde su creación.

Sigue abierta la invitación a colaborar con nosotros. Podéis enviarnos comentarios valorando el boletín, comunicarnos si vais a producir o distribuir algún nuevo producto de MSX, o participando en la *Encuesta MSX*: encuesta que encontraréis dentro del apartado *Miscelánea* de nuestra web, con la que pretendemos obtener y ofrecer información sobre los usuarios de MSX y sus preferencias por software, hardware, etc...

No olvidéis anotar en la agenda la cita de la próxima Reunión de MSX en Barcelona!!! (^_^)/